

From the Deepest Bottom of the Hell,
Here comes...

CAPCOM

DEMON'S DAMNATION

SECRET FILE
HOME VIDEO

DEMON'S DAMNATION

Behold! Armageddon of the Monsters has Begun!

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire ™

VMP
Sci-Fi
657820

©1997 CAPCOM CO.,LTD.
All Rights Reserved.
Printed in Japan.

SECRET FILE
HOME VIDEO

CAPCOM



くたびれた秩序に終焉を。

バランス
釣り合いのとれた状態
一分のスキもない静寂
垂直と水平に区切られ
異質を「悪」と切り落とし
進むことと戻ることを否定した終着

アンバランス
釣り合いのとれない状態
激しくうねるエントロピー
たえず移ろう価値観
裏切りによる肯定
それぞれの正義が貫きあう戦場

今、君は立つ
不安定な闇の入り口に

闇は語る
偽りの楽園の愚かさを
同じいろの瞳
同じかたちの命の哀しさを

失うことから得るもの
終わることから始まるもの
それは決して快楽ではない
血を流し、傷つけあって
旧い掟を浄化する

「ヴァンパイア セイヴァー」
世界はふたたび
破壊と再生を待っている



ヴァンパイア セイヴァー

© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.



ロックマンは10周年! これからもよろしく!!

CAPCOM FAX 通信
03-5950-4820

<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/
<カプコンソフト情報> 大阪/(06)946-8659 東京/(03)3340-0718 札幌/(011)281-8834
仙台/(022)214-6040 名古屋/(052)571-0493 広島/(082)223-3339
松山/(0899)34-8786 福岡/(092)441-1991

VAMPIRE SAVIOR GALLERY





やあ!!諸君。ご機嫌いかがかな?私の新しい必殺技「ミッドナイトブリス」はもう使っていただけたかな?どうかね、私の創造した美神達の数々は…。今回は特別に「セイヴァー」開発スタッフ達に投票していただいた人気ランキングの結果もあわせてごらんいただこうと思う。果たしてスタッフ人気NO.1は…?

第1位 13票



■ビシャモン

投票理由

●けつが見えるから。

●おけつ!!

●ケツがええ!!

●ダイナミックだから。

●なめてるから(by某ゼロ□ラル・プロデューサー) etc.

◆デミトリから一言◆

日本女性にはやはり礼服が似合う。すそ丈が少々短いのは、私から諸君へのほんのサービスだ。喜びたまえ。

第2位 7票



■アナカリス

投票理由

●インドだから。(なぜだ!?山崎君。)

●変だから。

●あやしいから。 etc.

◆デミトリから一言◆

エジプトにはかつて絶世の美女がいたというのに…。私の力をもってしてもこの程度とは。全くあまのじゃくな奴だ。

第3位 6票



■サスカッチ

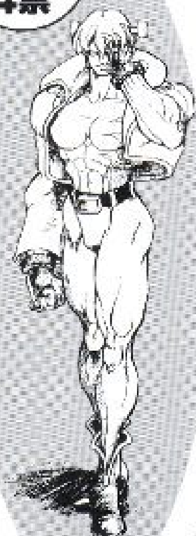
投票理由

●美女やられを見ると、普通の時でも「中の人がんばってるなぁ」と温かい目で見ることができるようになるから。etc.

◆デミトリから一言◆

毛むくじゃらの女性はあまりいただけないので、着ぐるみを着た私好みの女の子にアレンジしてみた。

第4位 4票

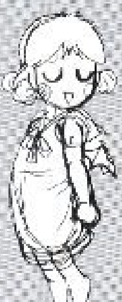


■ビクトル

投票理由

●ブッ殺されそう。いちばん女にならなさそうなのに女になっているから。

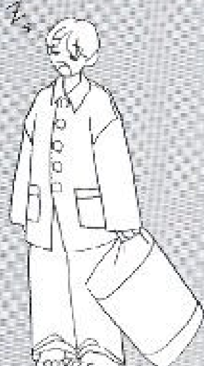
第5位 各3票



■リリス

投票理由

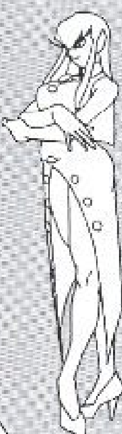
●男心をくすぐる無防備さがイケてる もうおじさんの心はドロドロです。



■モリガン

投票理由

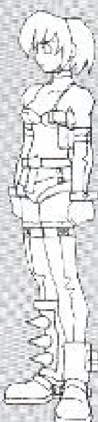
●ロリガン。



■ジェダ

投票理由

●ナイスバディー。悪なかんじがいーです。



■ザベル

投票理由

●パンクっぽいから。

■レイレイ+リンリン

投票理由

●唯一、肌の色が青くないから。

■キュービィ

投票理由

●制服だから。看護婦だから。

第11位 2票



■フェリシア

投票理由

●幼いキャラが多い中でアダルトだから。

第12位 各1票



■オルバス

投票理由

●パツキンやから。

■デミトリ

投票理由

●お金を持っていそうだから。



■バレッタ

投票理由

●巨乳だし、パンツみえそうだから



■ガロン

投票理由

●消去法で残ったから。

リリスのセクシーポーズ集

SEXY VAMPIRE

●誰だ!?
私のオシリに見とれているヤツは…

ん?

●き・ほ・ん♥

はにゅ?

私よりセクシーなヤツっているのかしら!? ウフフ…

●このへんがプリチー♥

●ヤ〜ン
イメージがっっっ!!

ん?

セクシー?

●うっ×××

●目の飛ばれたらグラ[2]ってカンジ。

●垂直ジャンプの下りのキャラです。いちおう「フンドシ」ということで…。

●ガ〜ン!!
今まで気がつかなかった

●サベル登場より。

ラブリンラ

バリバリバ

どっかーん

●ボツになったしゃがみ基本…

ふ、服が、ボ、ボタンが…

↑
ココ

●気になって試合どころじゃナイとこでした ✖

●他にも気になるトコがありますが…
この辺が (マル)

地上最凶ゲーム

魔王もビックリ!! これがCAPCOM

屋上からの景色

ビルのてっぺんにはヘリポートがあり、一時は社員の憩いの場になりかけた(本当)。でも、時々怪人とか怪獣も着陸して危険だから、立入禁止になったんだ。

桃源の間

年収一億円以上の者だけが入れる、夢のような部屋。このページを作っている担当者は入ったことがないから、実態はよくわからないぞ。

仮眠室

体がベトベトになってしまうのが難点だけど、ぐっすり眠れると大好評だ。左に見えるのは、培養中の「ゲームの神」。百年後の未来に目覚めて、全人類を救済するゲームを開発する予定。

地下鉄入口

カプコン社員専用の改札がある。朝には、ここをスタート地点にして、遅刻ギリギリの社員達が競走を始めるぞ!!

通勤弾丸列車

いつも満員の地獄列車。これを嫌って、進んで残業地獄に堕ちる社員も多い。
4月からの消費税アップにあわせて、運賃が値上げされた

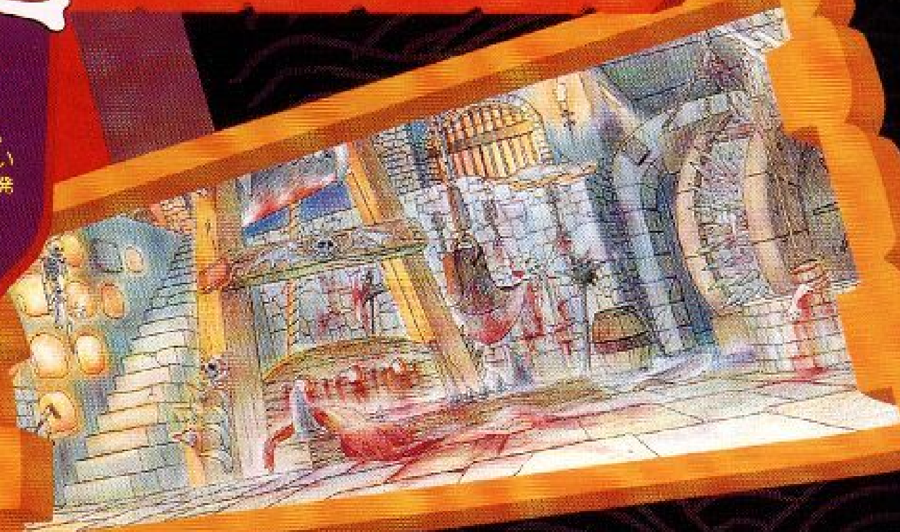
ーカーの
巣窟に迫る!!

大魔界だ!!



加富根荘（カプコンそう）

カプコン社員の保養所だ。ゲームアップ後にはここで英気を養う。管理人のおばさんが作る料理は絶品だが、その材料は秘密だぞ!!



開発室

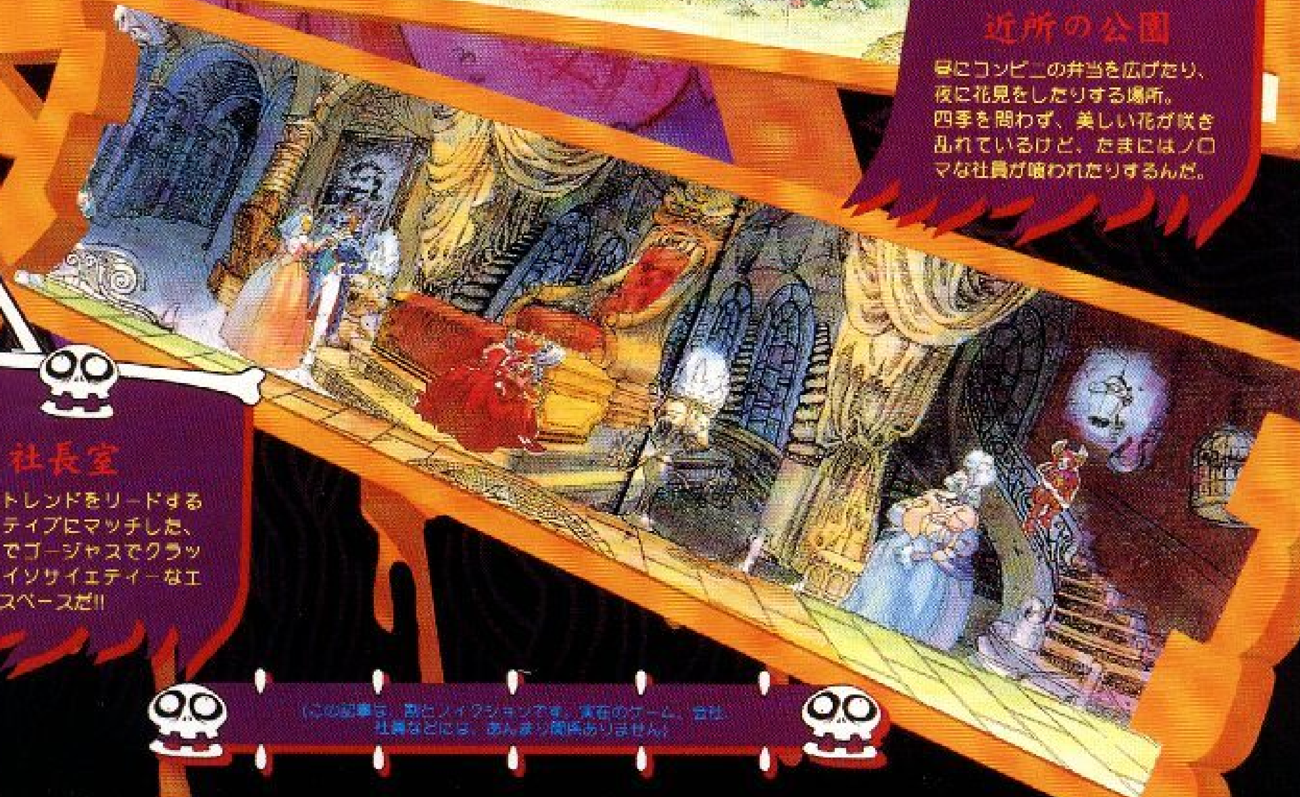
無限の残業地獄が続く仕事場。でも、慣れると案外気持ちいいらしいぞ。拷問の傷跡は、開発社員の勲章だ。

CAPCOM
本社



近所の公園

昼にコンビニの弁当を広げたり、夜に花見をしたりする場所。四季を問わず、美しい花が咲き乱れているけど、たまにはノロマな社員が喰われたりするんだ。



社長室

ワールドトレンドをリードするエグゼクティブにマッチした、ノーブルでゴージャスでクラッシーでハイソサイエティーなエレガントスペースだ!!

（この記事は、既にフィクションです。実在のゲーム、会社、社員などには、あんまり関係ありません）



技を極めろ!!

各キャラの技とオリジナル特性を極秘大公開だ!!

無限の格闘術

君だけのオリジナルな闘い方を探そう!!

●ダークフォース●

ダークフォースを発動し膠着した状況を変えよう!!その特徴を理解して、有効活用してくれ!



飛行の力学

●飛行のはじめ●

◆ダークフォース発動コマンドをとると、開始ポーズをとります。

◆発動は地上で行います。

◆飛行開始ポーズをとると一定の高さまで上昇します。(2キャラくらい?)

◆飛行の高度は相手の中心と自分の中心を見て上限を決めます。横は通常と同じにしたいです。



●飛行中●

◆飛行中はレバーで8方向に動かせます。

◆このとき向きは常に相手方向を見て中心点をこえたらブキッと反転させてくれればいいです。(もちろん攻撃も相手方向に出す)

◆動くスピードは一定で加減速せず、レバーごとに分けたいものです。

◆飛行中に中心点が地上に付くと地上の行動がとれます。

◆ジャンプの着地の際と踏ん張りは、通常とキャラ送りを別にしといて下さい。

◆歩きやダッシュ、必殺技、ガードも普段通りの法則でできます。



●飛行の終わり●

◆タイマーが切れたら地面に着くまでジャンプ落ちになります。(完全に隙)

◆地上に着いたら戻るポーズをとって終わりになります。

特 殊 行 動

各キャラには色んな特殊行動があります。これをここで一部公開しちゃいます!これを組み込んだ君だけの攻め方を研究し、対戦相手(ともだち)に自慢しよう!特殊行動はこれ以外にもあるんで探してね!

キャラ	特殊行動	コマンド	説 明
全キャラ	アピール	スタート	対戦相手とコミュニケート!
ビクトル	小ジャンプ	↓→PPP	近づいてすかバーンだ!
フェリシア	頭に乗る		ジャンプすれば立ってる相手の頭の上に乗れるぞ!
レイレイ	空中ダッシュ	空中で→→	ダッシュで相手を撹乱だ!
	中華弾		斧持って殴り返せ!
ザベル	空中ダッシュ	空中で→→	重要な攻め手だ、忘れるな!
オルバス	カブトガニから降下	KKK	ダークフォース中にカブトガニから降りれるぞ!
サスカッチ	バナナ	←↙↓↘→↑Ⓢ	バナナで相手をこかそう(自分もこけるけど…)
キュービィ	ホバージャンプ	ずっと↑	しばらく浮いていられるぞ!
	ホーミングダッシュ	空中で→→	ジャンプ中に相手に向かって自動にダッシュだ!
リリス	ロングジャンプ	↓↑	すんごく前に飛べるぞ!
バレッタ	二段ジャンプ	空中で↑	「ジャンプ」っていうぞ!
	ほふく前進	↓+KKK	隠れながら移動できるから使ってね!
ジェダ	滑空	空中で→→	グライダーみたいに滑空!



サウンドANARCHY TAKAPONからの贈り物!!

リリスEX技「グルーミーパペットショー」の秘密



久しぶりですなぁ。みんなは何してましたかぁ?今回はなんと大胆にもEX技の攻略をやりまっせぇ…。ちゃ～んと覚えて対戦相手をむちゃくちゃにいてもたれ!!まぁそんな感じで始めるとするかっ。

え～っとまずテンポは楽譜にも表記してあるように120共通やぞ。ところがリズムパターンが6つあって、これらのパターンを覚えん限りいくらやっても無駄なのだ!!
(EX技1回につき1つのリズムパターンが繰り返すようになってる)
んっ?どうやって覚えるかってかぁ。まずはバスドラム・スネアドラム(楽譜下段)のタイミングをしっかり聞く事やなぁ。「ドンパッドッドンパッド」。(パターン1参照)
ここで気付くと思うけど、ハイハット(楽譜下段の×印)に合わせても意味が無いんや。
ほれ分かってきたやろ。あと楽譜をよく見ると上段にガイドトラックがあるやろ?(+印)
これはバスドラム・スネアドラムを違う音色で同時に鳴らしてんねん。ドラムだけでは分からんと思うんで追加した"たかぽん"からの親切やぞ。
これで基本的な操作はばっちり出来るはずや。あと楽譜中段の×印は応用で、今までの内容をマスターした人は挑戦してみてくれ。
これは基本が出来ていないと意味ないから、調子に乗ってやるのはめっちゃブーっ!!やぞ!!
あとはプレイヤーのリズム感を信頼して…といった感じで終わろうかな。
ほんじゃ～ね。

P.S.
聞こえない時は店員さんにボリュームを上げてもらいましょう。
ボリュームを上げてくれない時は、店員さんを脅しましょう。(ウソ)

●グルーミーパペットショー:パターン1



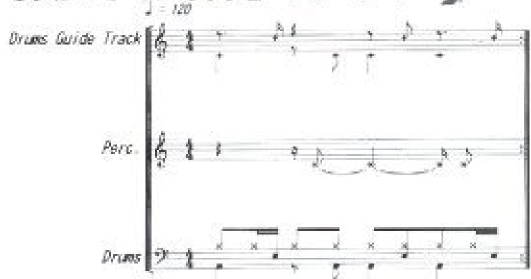
●グルーミーパペットショー:パターン2



●グルーミーパペットショー:パターン3



●グルーミーパペットショー:パターン4



●グルーミーパペットショー:パターン5



●グルーミーパペットショー:パターン6



シリーズの看板となっている
ヴァンパイア＝吸血鬼。
墓から蘇り、生者の血を吸うこの怪物を、
知らない者はない。
だが諸君は、吸血鬼の表層だけを見て、
理解した気になっていないかね？
このページでは、吸血鬼学の初歩を、
少しだけ伝授しよう。

シェーキー秋友の 吸血天国

「銀幕怪物天国」の番外編



吸血とは単純な暴力ではない。それは誘惑であり、再誕の儀式でもあるのだ。

起源

①早すぎた埋葬

吸血鬼とは本来、フィクションのために創案された設定ではない。中世から近世のヨーロッパで実在が信じられた、民間伝承の一つである。

吸血鬼の伝承を生んだ東欧では、古来、土葬が一般的だった。医学の未発達だった近世以前においては、仮死状態を死亡と誤認して墓に埋めてしまう事も多かったに違いない。そうした仮死者の中には、地中で意識を回復し、脱出を試みた者もあっただろう。爪で棺をかきむしり、重い土を押し上げようとして…。

墓地からの異音に怯えた人々が墓を暴くと、そこには今度こそ本当の死体がある。しかし、酸欠の苦しみに表情はひずみ、衣服は乱れ、指先は血で赤く染まっていた。

こうした悲劇が、吸血鬼伝承が発生した、重要な要因の一つとされる。

②矛盾する感情

家族や恋人に死なれたら、人はどう思うだろう？できれば生き返って欲しい、と願いながら、しかし同時に、生者の世界を脅かさないで欲しい、と恐れるのが自然ではないだろうか。

死者に対する追慕と忌避の相反した感情が、吸血鬼という、おぞましくも魅惑的な発想の根底にある事は、疑問の余地がない。

特性

①吸血の意味

吸血鬼の能力に関しては、作品や伝承ごとに無数の異説がある。しかし本当に重要なのは、吸血に関わる能力だけだ。

吸血鬼は夜間に徘徊し、生者の血を吸う。そして犠牲者は死後、同様の吸血鬼として復活し、新たな犠牲者を生む。

それだけならば、吸血はただの伝染病と変わらない(事実、吸血鬼伝承を生んだ背景として、ペスト等への恐怖は無視できない)。だが、ここで注目すべきは、吸血とは殺人であると同時に、誘惑でもあるという点だ。誰でも映画などで、吸血鬼に嬉々として喉を差し出す美女の姿を見た覚えがあるだろう。

また、血を吸われて、人間としての生命を落とす事は、同時に怪物として永遠の生命を得る事でもある。死者追慕と死体忌避の矛盾にも通じるこの両義性が、吸血鬼の最大の特徴と言えるだろう。

②弱点

吸血鬼の一般的な弱点として、日光、ニンニク、十字架、聖水等が挙げられる。

太陽は暖を与え、植物を育て、人間の健康を守る生命の象徴である。同時に、闇を照らし視界を保証する、安全と公明正大の象徴でもある。

強壮作用や防腐効果のあるニンニクも、東欧では古くから生命の象徴とされてきた。また、日本で鰯の頭が魔除けに使われるのと同様に、その強いにおいは魔物や不運を退けるとされた。

十字架や聖水は当然、キリスト教の神器であり、神聖の象徴だ。そしてキリスト教が最高の社会規範であったヨーロッパにおいては、道徳と善の象徴でもあった。

闇からの侵略者である吸血鬼が恐れるのは、決して単なる光線や植物や記号ではない。それらはすべからく、死や悪や放埒への反対勢力、命や善や道徳の象徴なのだ。

余談だが、吸血鬼に弱点が多い事を根拠に「吸血鬼は弱い」と結論するのは短絡に過ぎる。民間伝承に吸血鬼撃退法が多いのは、人々がそれだけ吸血鬼を恐れた事実の証明に他ならない。恐怖が深刻であったからこそ、彼等は一つや二つの予防措置では安心できず、何種類もの魔除けを考案したのである。

存在意義

①悪の代行者

物語の中で怪物が担う役割は、単純に脅威を与えて人々を震え上がらせる事だけではない。

道徳を破り、他人を傷つけて、我欲を満たす…悪への願望は、誰の心の中にも普遍的に存在する。ただ、他人を思いやる心や、社会秩序からの逸脱を恐れる気持ちが、悪の欲求を抑えているだけの事だ。

怪物とは、恐怖を与えると同時に、隠された悪の欲求を人々に代わって満たし、道徳からの一時的な解放を提供する、悪の代行者なのだ。

吸血鬼物語が、怪物を扱うジャンルの中で確固たる地位を占めているのは、この「恐怖と解放」という両義的な役割を、吸血鬼が最初から持っているために他ならない。

②贖罪の生贄

怪物の悪行は、人々を一時的に道徳の拘束から解き放つ。だが、そのまま物語が終われば、人は社会秩序の外側に置き去りにされ、あるいは恐怖の前に取り残されてしまう。そこで因果応報の原則に従い、悪を謳歌した怪物は破滅する。

人々は危険が去って安堵すると同時に、怪物の死を通して、疑似体験した悪徳をも浄化するのだ。この破滅は、特殊な弱点を持ち、特殊な最期を約束された吸血鬼にとって、最大の見せ場ともなる。

怪物の破滅は、怪物物語終幕の常道であったが、近年、この枠にあてはまらない例も増えた。怪物が死なずに逃げるだけだったり、怪物の悪徳が最初から問題化されなかったり、等。こうした傾向は、道徳的な禁忌が弱まった反面、社会の硬直化が進み、人々の、破壊者への憧憬が強まった結果と言えるだろう。

現在…

さて、諸君の眺めるモニターの中には、救世主を自称する悪魔王や、魔物を喰う虫、悪鬼よりも狡猾な乙女や、欲望の化身等が新たに加わった。そして無論、吸血鬼デミトリを中心とする怪物の群れも、諸君が投入するコインを待っている。思う存分、この世ならざる者達の暗闘を楽しんでくれたまえ。

戦場のバレッタ









※このページは、CFC(カプコン・フレンドリー・クラブ)ファンブックに連載中の「銀幕怪物天国」の番外編です。

ハチのなかま

きゅうけつきのなかま

キュービィ


オオヒトニトゲサシバチ

■ハチの生態

まえあし

なかあし

ふだんは
かくしています
いろんな形に変えれます

うしろあし

うしろあしには
大きなとげがあります

はら



みつぶくろ

ここにためた はちみつ
を敵にぬって食べ
るのが 大好きです

はり

さすといたいです
何回も させます

かお

しょっ角

においを かぎわけ
たり 物にさわって
性質を調べたりする

ふくがん

ものの形や動き
キョリを知るところ

ぎがん

たんがんのやくめ
をする
光のあるなしを知る

くち

あとは ごそうぞう
に おまかせ
します…。

ぱかっ

ぼんぼり

卵のかたまり 卵を一瞬のあいだに
ふかさせることが できます



ふかした卵は
ミツバチとなり
敵におそい
かかります

■ハチの一生

成長の しかた ①

えものを みつけ、はりをさし、
動けなくしてから 卵をうみつけ
ます。そして 蜜ロウで かためます





幼虫時代



サナギ時代



元気に からを
やぶって
いよいよ 仲間
のところへ…

巣には たくさんの
仲間と 1匹の
女王さまがいます

成虫

① へループ

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire ™

CAPCOM STAFF MESSAGES

スタッフ開発秘話



「ヴァンパイア　セイヴァー」の開発にたずさわったスタッフ達にここだけの話を、Q&A方式で直撃インタビューに答えていただきました。

Q1: 「ヴァンパイア　セイヴァー」であなたが担当した仕事は何ですか?
Q2: 今だから話せる失敗談、開発途中のエピソード等を教えてください。
Q3: あなたが一番守りたいモノ・守っているモノは何ですか?
Q4: プレイヤーの人達に、なにかメッセージを一言どうぞ。

●ANARCHY TAKAPON

A1: 約50ほどの作曲とリリスEX技のリズムパターンをやった。
A2: 毎日ビールばっかり飲んでて、ちょっとお腹が出てきた。何とか前の体型に戻さなぁ。
A3: どんなに夜遅く家に帰っても、疲れて"ふにゃふにゃ"になっても、ビールは絶対に飲む。
A4: 貯金とかシケた事するんやったら、このゲームでお金を使いきれ!!

●いしい　まこと

A1: キュービィ(蜂女)の制作。
A2: 女のキャラなのでたくさんHな本を収集できた。今では高坂君(右下の幼虫)の宝物だそうです。
A3: いかつい眼鏡。(by小松)
カールしたもみあげ。(by竹本)
役に立たないプライド。(by高坂)
A4: たくさんプレイしてください。
五十嵐 仁(左下の幼虫)…をよろしく。

●S. OBATA

A1: 企画のお仕事を色々。
A2: スケジュールをまちがって人々に伝えた。(ヤバかった)
A3: オレの人生はすばらしいハズ!!
A4: ゲーセンのみんなはアツイ!!
心のはげみになります。

●ERIPYON & KIMO²

A1: ラプリンハンターと復活のファラオ?とERIさんの肩もみ。
A2: サウンドの方に冗談でお願いしたら、赤ずきんに歌が入ったこと。
めちゃ²うれしかった。(CD化希望)
A3: ●ある方にもらったFAXや手紙。
●常識は常に破るもの、ルールは常に守るもの。(ドノヴァンの心)
A4: AKIMANさんの考えた赤ずきんのEDをぜひ見てほしいです。

●キョータニ

A1: モリガン城、オニババ屋敷、砂漠、胎児の背景&デモ。
A2: タケオさんに布団の中でモゾモゾ動いてもらって、それをポラロイドで連写したりした。笑えた。
A3: ジョージ。
A4: すべて愛をこめて作りました。

●追水 新一郎

A1: AOUポスター、カタログ、インストカード、ロケPOP制作等。
A2: ロケのPOPを盗んだヤツ、今スグ捨てるんだ…。
あれは御祓いしてないから、非常に…危険だ…。
A3: 私を信じてくれている人。
A4: 闘う前に読んでくれ!!たのむから。



●たまちゃん

A1: 地下鉄入口、ビル俯瞰、デミトリ部屋(色のみ)、デモ関係。
A2: ソフトの方々には最後までご迷惑をおかけしました。
すいません。
A3: 守りたいものは、仕事のスケジュール。
A4: ビシバシやりまくってください



●24(にし)

A1: ザベルのプログラム。
A2: ESガードキャンセル技は企画書通りだと難しかったので、自分で変換しました。(すみません)
A3: 優しさ。
A4: ザベルを使ってやって下さい。



●ノギータ

A1: ビクトルの動き全般と勝ち・乱入などのメッセージの作成表示。
A2: 出来上がったビクトルは、僕がイメージしていたものとは少し違う。鼻ホジ、ケツふり、筋肉…見てて飽きない。
A3: 友達との約束は勿論のこと、自分自身との約束を守ること。何があっても自分自身の信念を貫き通すこと。
A4: 初めての対戦格闘だったけど、一生懸命作ったので遊んで下さい!!



●ぼっけもん

A1: デモの下絵等。
A2: MSH vs. STREET FIGHTERと締め切りが同時だったので、ちょっとつらかったです。
A3: ちょっと思いつきません。
A4: これからもヴァンパイアシリーズをどうかよろしくお願いします。



●マラキーアサクラ改めマラキー

A1: プレイヤーキャラクターの調整等。
A2: 今は言えない。
これからも…ずっと言えない……。
A3: 1回、覚えた事を忘れないようにする。
A4: 楽しくプレイして…。



●MOE. T

A1: 効果音の作成。ボイスの編集。
サウンド演出。
A2: 研究のためにホラーやスプラッタ映画を見すぎて、何だか最近、日常がものたりない。いひひひひ…
A3: 家庭。
A4: アナカリスの挑発だけはやめといたほうがいいよ。

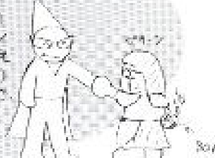




こんにちは。AKIです。今回は「ヴァンパイア　セイヴァー」担当企画マンがセイヴァーにこめた、熱い想いをここに紹介しますネ。

コミュニケーションゲーム!!
～友達になろうよ!～

ヴァンパイア　セイヴァーは、アクション性に優れた対戦ゲームじゃなく、対戦ができる「アクションゲーム」として作ったんだ。だから、対戦では使えなさそうな行動もワリと入れてる。(中華弾など)
そんなアクションを対戦相手と楽しんで友達になってくれたらいいなー。



編集スタッフ:
AKI・SAKI・YUKI

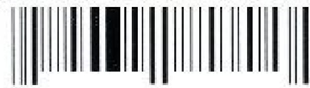
SPECIAL THANKS:
VPS開発チーム、カプコンデザインチーム、OYAMA、サクラ、シェーデー秋本、マンボ大石、MUCCHI、CAPCOM ALL STAFFS

© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ※本紙掲載記事の無断複製、転載、放送などを禁じます。



3-2-8 Uchihirano-machi, Chuo-ku, Osaka 540 Japan
©1997 CAPCOM CO.,LTD.All Rights Reserved.
Printed in Japan.

WARNING: For private home laughter only.
We will curse and torment the unauthorized reproducer or anybody makes steep money with this booklet.


ISBN 0 - 7523 - 5624 - 6
0 6920364309 6



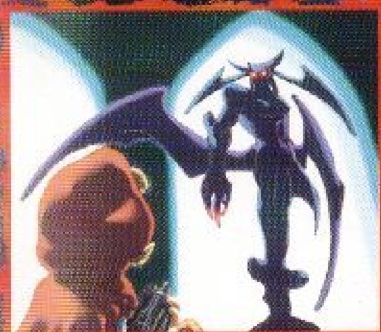
DEMON'S DAMNATION



Lord Demitri Maximoff (vampire master from *Vampiric Curse*), Mistress Morrigan Aensland (succubus from *Seducer of the Night*), Victor von Gerdenheim (creature from *The Pupil of Frankenstein*), King Anakaris (mummy from *Pharaoh's Judgement*), Gallon (werewolf from *The Doomed Fangs*), Aulbath (merman from *It Came From the Bottom of the Sea*) and more...

They are Darkstalkers, the most magnificent beings of the night. Now, who dares to challenge these famous monsters of the filmland again? It's Jedah, one of the ancient Three Lords of Darkrealm. So do three more death-wishes, Bulleta, Q-Bee, and Lilith. Well, what kind of maniac are you? This ain't none of videocassette packages, y'see. So I don't have any kind of serious introductions or notes. You should expected this sort of bullshit!

Not Includes ORIGINAL Theatrical Trailer





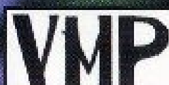


Starring DEMITRI MAXIMOFF MORRIGAN AENSLAND
VICTOR VON GERDENHEIM ANAKARIS GALLON
AULBATH and lots more
Introducing BULLETA Q-BEE LILITH
and JEDAH the Vampire Savior
Story by Mutchy Muratar Produced by Norry Funamiz
Directed by Messy Eejiman

©1997 CAPCOM CO.,LTD.All Rights Reserved.



Color / 12 Stages
Not for Squeamish



Sci-Fi
657820

●お問合わせ：株式会社カプコン シークレットファイル係 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目2番8号 TEL:(06)920-7622 FAX:(06)920-7693 ●営業時間 平日AM9:00~PM17:30